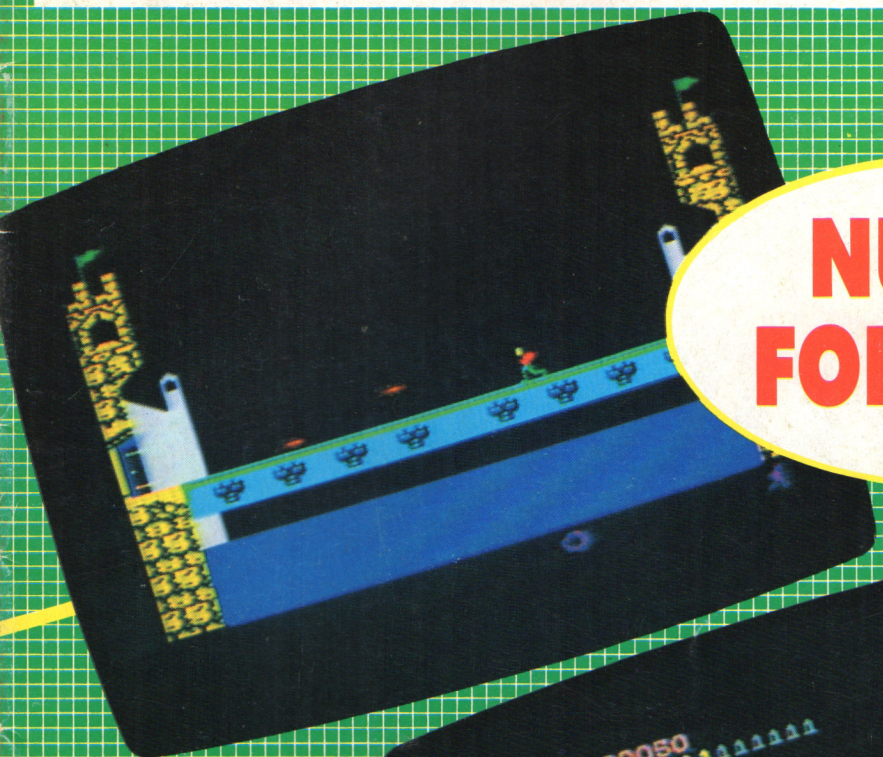
MENSILE - ANNO III - N. 21

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



NUOVA FORMULA

Per VIC 20 CBM 64 e 128

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

"smanettoni"
del VIC 20 e del CBM64
è il vostro momento
COLLABORATE!

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-04-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

COME JAMES BOND

Questo mese Program si traveste da spia e ficca il naso anche dove non dovrebbe. Una volta messo da parte il nostro computer proviamo a seguire i nostri redattori nei segreti dei più famosi giochi e addirittura nella stanza del tesoro della Beyond, una delle più rinomate software house inglesi. Con Program ben stretto in mano proviamo a strimpellare con il Music System per il 64. Favoloso, come potrete facilmente vedere anche voi leggendo l'articolo a metà rivista. Se invece preferite trucchi di gioco eccovi serviti. Mettetevi nei panni di Popeye, un eroe indomito e un tantino spericolato. Quando avrete saputo le ultime sulla Beyond potrete deliziarvi le meningi con l'analizzatore delle personalità. Non vi basta? Allora se volete altra musica beccatevi un po' di mister, quello che il simpatico Wizard usa per liberare la sua magia.

VICKISTI LEGGETE QUI!

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

IN QUESTO NUMERO

5 Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta

6 Ice Cubes - Jet line

7 Colours - Catcher

8 Solo - La pulce

9 War action - Ghost trap

10 Dragonians - Gun

12 È arrivato Wizard il Mago

15 Tutti i supersegreti della Beyond

22 Come analizzare la personalità con il Commodore

24 Il gioco del mese: Popeye e la sua amica Olivia

26 The Music system per il vostro 64

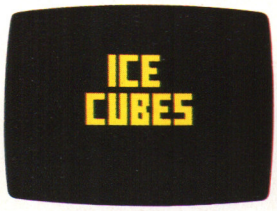
29 Vendo, compro, cerco e trovo

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

CBM 64 LATO B

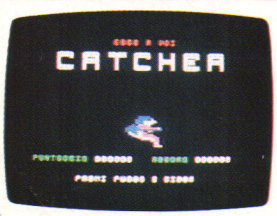
1
ICE CUBES
Battaglia tra i ghiacci



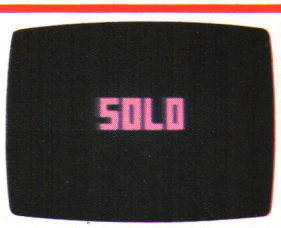
1
JET LINE
Aereo supersonico

2
COLOURS
Il pittore folle

2
CATCHER
Il giardino incantato



3
SOLO
Unico difensore



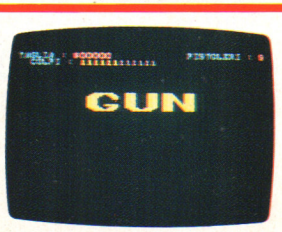
3
LA PULCE
Dentro il computer

4
WAR ACTION
Una giornata di guerra
(espanso a 16K)

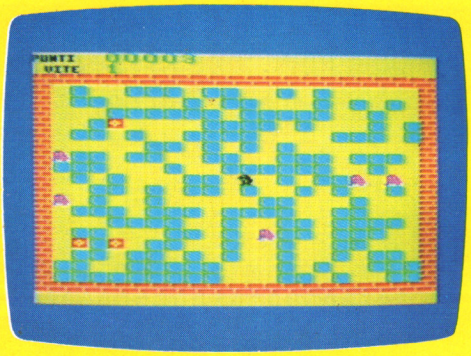
4
GHOST TRAP
La casa dei fantasmi

5
DRAGONIANS
Tra draghi sputafuoco
(espanso a 16K)

5
GUN
Tra indiani e cow-boy

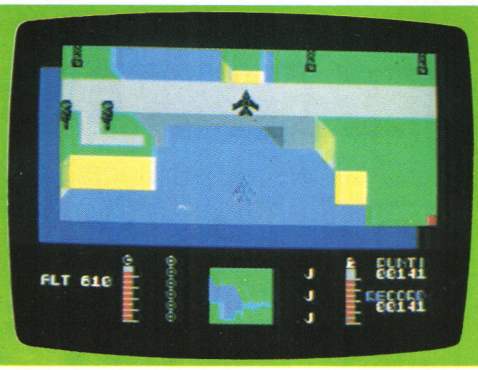


ICE CUBES



Il nostro amico pinguino si trova solo su un i e erg galleggiante, quando delle fo he decidono di impadronirsi del suo territorio e dei tre diamanti comtenuti nei blocchi di ghiaccio. Il tuo infaticabile amico dovrà distruggere tutte le fo he colpendole con i blocchi di ghiaccio e compiendo una magia riunendo in una linea i 3 blocchi con il diamante. Ricordati che i blocchi rimbalzano quando colpiscono una parete od un altro blocco e che colpendo un blocco che è appoggiato ad una parete o ad un altro blocco questo verrà distrutto. I blocchi con i diamanti sono invece indistruttibili. Come sorpresa potrai avere un bonus!!!

JET LINE



Sei alla guida del tuo aereo supersonico e costeggiando il terreno sottostante in continuo mutamento, evitando le cime delle montagne, passando indenne piloni e volando al di sotto dei ponti potrai usare il controllo a 360° del tuo TORNADO al suo massimo grado di difficoltà. L'avanzato allarme radar e la mappa del territorio ti aiuteranno a guidarti dai tuoi nemici per portare a termine la missione affidatati, che consiste nel scoprire dove si nascondono. Atterra, fai rifornimento e decolla a tuo piacimento e usa gli alettoni direzionali per raggiungere la velocità supersonica.

TASTI

VIC 20

JOYSTICK	
A	su
Z	giù
M	sinistra
N	destra
SHIFT	spingere
F1	musica no
F3	musica sì

CBM 64

JOYSTICK	
I	su
Q	giù
X	decolla/alettoni
M	mappa
G	sinistra
H	destra

COLOURS

Pippo decide di dipingere le pareti della sua stanza ma per farlo ha un tempo limitato ed inoltre dovrà dipingere di continuo per non creare degli aloni. Quando la pittura sul pennello sara esaurità, questo ritornerà nell'angolo a sinistra sullo schermo e dovrai premere spazio per intingere il pennello nella vernice. Dopodichè l'indicatore salirà a 9, mentre diminuirà il numero dei barattoli di vernice. Avrai sei livelli di difficoltà crescente e dovrai stare molto attento al mangiatore di vernice alieno che potrai però distruggere verniciandolo. Ricordati invece che il serpente e la trementina sono indistruttibili. Quando avrai dipinto un'intera parete torna al barattolo e premi spazio. Passerai alla parete successiva.

CATCHER

Tom è giardiniere delle mille serre del sovrano di Arsura e ha avuto l'infelice compito di ripopolare i giardini di splendide piante e ridare quindi splendore al parco del Re. Aiuta Tom a ricomporre gli alberi che velenosi insetti e malefici folletti hanno disperso ovunque. Evitando tutto ciò che si muove e difendendoti a colpi di super insetticida dovrai compiere la tua missione nel tempo concessoti dal tuo sovrano, che, una volta persa la pazienza, ti farà tagliare la testa. Le difficoltà aumenteranno di serra in serra.

TASTI

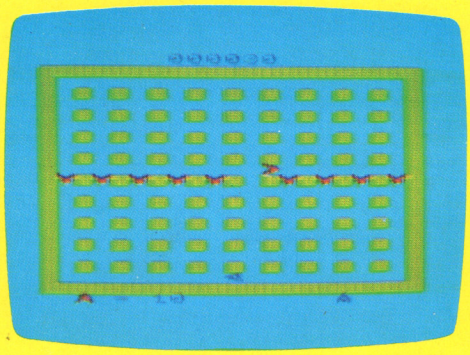
VIC 20

JOYSTICK	
A	su
Z	giù
M	sinistra
N	destra
SHIFT/LOCK	musica si/no
SPAZIO	intingi il pennello cambia livello

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2	
F1	rimanere sospeso
SPAZIO	inizio gioco fuoco
X	sinistra
C	destra

SOLO



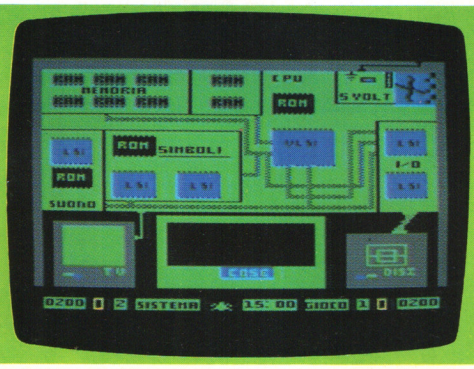
Sul pianeta Surgens il comandante Argos è rimasto l'unico in grado di difendere i suoi connazionali dall'ingente attacco delle truppe di invasione del malefico imperatore X-RAY. Aiutalo a portare a termine la sua missione, sterminare cioè i caccia dei malvagi alieni. Quando ti sembrerà che tutto sia finito e di aver vinto, ti accorgerai che invece i tuoi nemici si sono riorganizzati e hanno preparato un nuovo massiccio attacco. Difenditi strenuamente usando il tuo cannone-laser perchè il tuo pianeta ha fiducia nelle tue capacità.

VIC 20 TASTI

JOYSTICK

SPAZIO per partire

LA PULCE

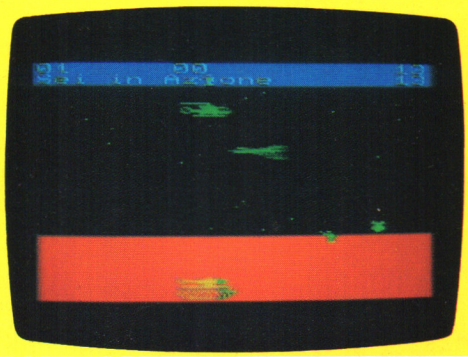


Finalmente avrai la possibilità di giocare a tu per tu con il computer entrando anche nel suo interno per riparare eventuali guasti. All'inizio dovrai scegliere, usando la joystick, se vuoi giocare da solo contro il computer o contro un tuo amico, premendo i tasti 1 e 2. Poi dovrai scegliere, abbassando la joystick al momento opportuno, il personaggio che desideri far muovere e finalmente spostare il quadratino luminoso sull'inizio del gioco. A questo punto inizia una partita tipo DAMA dove ciascuno deve accendere la casella con il suo simbolo e se uno dei due sbaglia, il computer si guasta e il danno deve essere riparato. Ma dovrete fare attenzione a non prendere la scossa, rappresentata da una stella luminosa. Dopo che il computer sarà stato riparato il gioco potrà riprendere.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

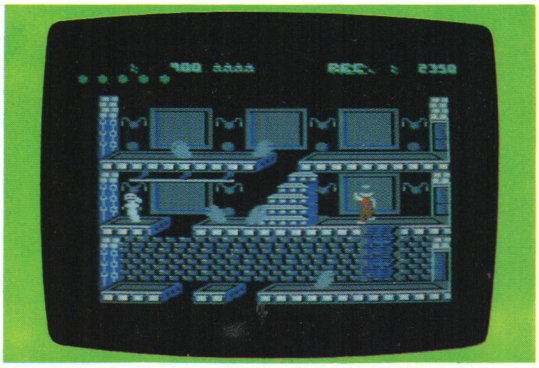
1	1 giocatore
2	2 giocatori

WAR ACTION



A seguito di un improvviso ripiegamento un nutrito gruppo di tuoi compagni è rimasto tagliato fuori dietro le linee nemiche e ha trovato rifugio in alcune case matte. Alla guida del tuo elicottero da combattimento dovrai lanciarti in territorio nemico alla ricerca dei tuoi compagni, che, dopo aver sfondato il tetto delle case, usciranno allo scoperto dove tu potrai raccoglierli a gruppi di sedici per riportarli infine a casa sani e salvi. Naturalmente il nemico vigila e renderà il tuo compito difficile attaccandoti da ogni lato e con ogni mezzo e costringendoti ad una strenua difesa.

GHOST TRAP



Nella casa dei fantasmi incontrerai il fantasma cacciatore e una serie di altri strani avversari ma potrai anche esplorare le 16 differenti stanze della misteriosa residenza. Otterrai punti ogni volta che colpirai il fantasma che si materializza a caso. Potrai trovare l'unico modo di catturare questi spiriti nella stanza del tesoro. Tuttavia dovrai prima recuperare le 8 chiavi che aprono le porte delle stanze per poter penetrare sempre più nella residenza. Guardati dai molti rischiosi ostacoli e evita il contatto con tutto ciò che si muove. Essi ti faranno rabbrividire. Ricordati inoltre di raccogliere i globi di ectoplasma che potrai usare per difenderti momentaneamente dai fantasmi.

TASTI

VIC 20

JOYSTICK

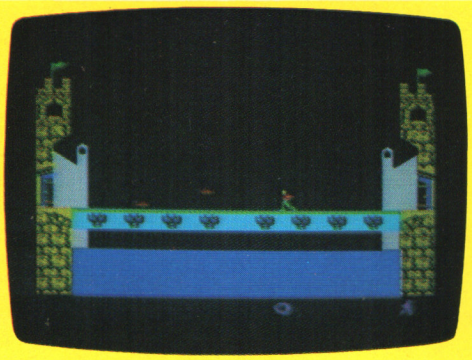
FUOCO inizio gioco

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

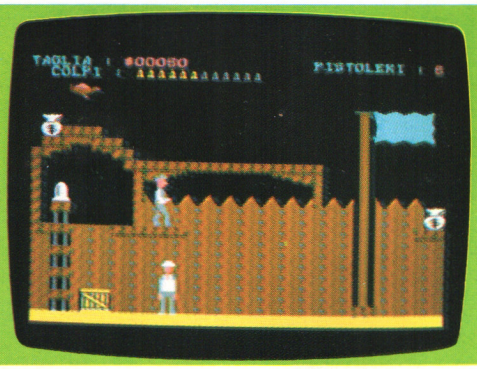
FUOCO inizio gioco
salta

DRAGONIANS



Per riscattare la splendida Angelica tenuta prigioniera sotto il sortilegio del perfido mago Lizard l'impavido cavaliere lancillotto dovrà raccogliere i tesori celati nelle 700 stanze del castello incantato di Esgarod. Ma la sua missione sarà resa sempre più difficile dai demoni guardiani capaci di arrostirlo con un solo alito di fuoco. Guida l'impavido cavaliere nel suo compito evitando con abili acrobazie le mortali fiamme dei draghi e raccogli tutto ciò che ti sarà a portata di mano. Come ricompensa avrai la mano della tua bella.

GUN



Tra indiani e cow-boy laggiù nel Nuovo Messico l'impavido Willer lotta per voi. Dovrà infatti recuperare tutto il bottino che una banda di malfattori tagliagole ha nascosto nelle capanne, nei saloon e tra le colline di una valle assolata. Ma attento, perchè questi malvagi individui sono nascosti ovunque e cercheranno in ogni modo di farti la pelle. Come se tutto ciò non bastasse dovrai vedertela anche con scorpioni velenosi e insetti rapaci, che, tuo malgrado, ti ammazzeranno se ti toccheranno. La tua avventura ti porterà in mezzo a indiani, cow-boy, donne di malaffare nei saloon e dovrai difendere le tue 7 vite a caro prezzo.

VIC 20 — TASTI — CBM 64

JOYSTICK

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	pausa

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE E SOPRATTUTTO PER GIOCARE PER 30 GIORNI 30...

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

WIZARD
IL MAGO

Prendete la grafica variegata di **Jumpman**, aggiungete l'architettura di **Lode Runner**, guarnite con degli incantesimi e degli effetti sonori e potrete farvi un'idea di **Wizard**.

Wizard è il nuovo gioco avventuroso edito da una casa relativamente nuova, la Progressive Peripherals & Software. In questo caso bisogna ammettere che la PP & S lavora davvero per il progresso, poiché **Wizard** vanta 40 schermi suddivisi in quattro livelli di dieci schermi ciascuno più due livelli di gioco supplementari – e qui sta la sorpresa. Il quinto livello è personalizzato, ed è costituito dagli schermi creati dall'utente stesso (di questo parleremo più oltre). Il sesto livello consiste di una scelta casuale tra tutti e 40 gli schermi.

L'obiettivo del gioco non è originalissimo: bisogna completare il maggior numero di livelli possibile prima di esaurire i maghi (si parte con cinque, che è una quantità generosa).

Come si sarà forse già intuito, parte del segreto sta nell'accertare in quale serratura vanno la chiave o le chiavi di ciascun livello.

In tutti gli schermi ci sono come al solito scalette, corde, scalinate, cancelli da scalare e mostri da aggirare, nonché punti premio da tesaurizzare. Ovviamente, farsi catturare da un mostro, mancare una corda o fare un salto troppo corto significa la morte per il mago Wilfred (sì, si chiama proprio così!).

Prima che pensiate che si tratti di uno dei "soliti" giochi, sarà meglio illustrarne alcuni dettagli.

Sia la grafica che gli effetti sonori di **Wizard** sono eccellenti: fin dagli schermi introduttivi si vede e si sente esattamente ciò che sta accadendo. Ogni mossa del mago ad ogni evento ha il proprio effetto sonoro – è un po' come ascoltare **Pierino e il lupo**. I nostri effetti sonori preferiti sono quelli di quando un nuovo livello appare sullo schermo e di quando Wilfred sale sulle scale a pioli. La grafica è altrettanto straordinaria, e impiega gli sprite per parecchie delle insidie ai vari livelli, tra cui macigni giganteschi e instabili, pipistrelli, palle di fuoco, ratti, streghe e fiocchi di neve. Tra gli ostacoli più originali ci sono delle vasche di lava, delle botole e delle scalinate che scompaiono.

Tra le altre caratteristiche originali del gioco ci sono gli incantesimi e i portali. A ciascun livello c'è un incantesimo che dovete usare dopo aver conquistato la chiave di quel livello: gli incantesimi servono tra l'altro a disintegrare, a levitare, a scagliare palle di fuoco ad attutire le cadute e così via. Gli incantesimi si possono lanciare premendo la barra spaziatrice oppure spingendo in giù il joystick e premendo il pulsante di fuoco. Noi suggeriremmo di insistere con la barra spaziatrice: abituarsi ad usarla è un po' difficile, ma ancor più difficile è d'altro canto trovare la coordinazione necessaria a spingere in giù il joystick mentre ci si arrampica su una corda.

I portali sono invece delle porticine azzur-

re che contengono delle frecce: entrando in esse si diventa dei fantasmi invulnerabili che possono spostarsi per tutto lo schermo in direzione della freccia — insomma, una trovata originale per togliersi dai pasticci. Attenti però a non farvi teletrasportare in un posto da cui non potreste più uscire: al livello 25 c'è addirittura il rischio di ritrovarsi dentro un muro! Se vi succede questo dopo che avete già ucciso entrambi i pipistrelli... be', allora spegnete il computer e riprendete da capo il programma. Per fantastico che possa essere un gioco avventuroso, prima o poi si giunge sempre al punto in cui si conoscono tutti gli schermi e si avrebbe voglia di cimentarsi con degli schermi nuovi — solo che il gioco ha già dato tutto ciò che poteva dare. **Wizard** invece è diverso — tanto che consente di costruirsi i propri livelli personali.

Oltre ai 40 livelli contenuti dal dischetto, se ne possono costruire altri 60! Sul dischetto c'è un programma completo per il trattamento schermo che consente di progettare il livello. Si possono scegliere i colori preferiti per scalette, corde e mostri, e in un dato livello si può scegliere tra l'essere minacciati dal crollo di un enorme macigno o l'essere inseguiti da un ratto gigante. Scale, corde, punti premio, chiavi e serrature si possono mettere in qualsiasi punto dello schermo: si tratta di un'eccellente estensione del gioco, e continuerete a divertirvi anche dopo aver imparato a memoria tutti i livelli precedenti.

La PP & S comunica addirittura di aver indetto un concorso per i migliori schermi, e che i primi 20 verranno in seguito messi in vendita. È inoltre in cantiere un set d'estensione per **Wizard** con ben 20 nuovi livelli, nuove trappole e nuovi mostri. Si prospettano quindi ore ed ore di divertimento nonché la possibilità di creare a livelli sempre più sofisticati.

Per concludere, **Wizard** viene promosso a pieni voti essendo divertente e appassionante. Ecco qui alcuni suggerimenti per superare i livelli più impegnativi:

Livello 2 - Non appena presa la chiave, l'incantesimo dell'invisibilità è vostro. Se lo usate, ogni volta che toccherete il Signore delle Ombre diventerete sempre più visibili.

Livello 4 - Prima di tutto prendete la chiave. In fondo allo schermo c'è un muro, alla sinistra di alcuni buoni premio. Se lo toccate, il muro scomparirà, ed appariranno altre due serrature.

Livello 5 - Aumentate il vostro punteggio accaparrandovi tutti i punti premio in cima allo schermo. Attraversando lo schermo, portatevi al portale nell'angolo destro: grazie ad esso arriverete in cima allo schermo — il resto tocca a voi.

Livello 6 - Andate a destra, su per gli scalini e giù con la corda. Usate il portale che indica la sinistra e balzate nella metà sinistra dello schermo. Qui cominciate ad arrampicarvi e prendete la chiave.

Livello 7 - Prendete subito una chiave, conquistando così l'incantesimo delle palle di fuoco — che vi servirà! Raccogliete tutte le chiavi di una parte dello schermo e poi raggiungete la serratura della stessa parte. Siate pronti a servirvi delle palle di fuoco!

Livello 8 - Prendete solo ciò che "Simone dice", se no penitenza (nessun problema invece per prendere la chiave e infilarla nella serratura).

Livello 10 - Datevi una mossa, poiché le bombe cominciano a cadere non appena il mago è all'inizio del livello!

Livello 11 - Raggiungete la chiave evitando i pipistrelli. In questo modo conquisterete l'incantesimo della levitazione. Portatevi a sinistra dello schermo sotto la serratura, poi raggiungetela levitando. Non levitate in mezzo ai mostri!

Livello 13 - Dopo aver preso la chiave, usate una palla di fuoco per distruggere il cancello scorrevole in basso a destra dello schermo. Distruggere il cancello rende più facile raggiungere la serratura senza farsi uccidere dall'arciere fantasma.

Livello 14 - Cominciate salendo sulla corda in mezzo allo schermo, ma attenzione alle frecce. Dopo aver preso la chiave vincerete dei punti extra teletrasportandovi in fondo allo schermo e risalendo poi fino alle serrature.

Livello 23 - Salite sulla scala a pioli e poi entrate nel portale di destra (quello che indica la destra). Per salire, usate il portale all'estrema destra. Mentre salire, potete usare il joystick per correggere la direzione. Mirate alla scala (che vi apparirà mentre salite) oppure alla piattaforma. Usate il portale sotto i due cancelli scorrevoli per prendere la chiave.

I cancelli scorrevoli salgono da fondo dei gradini, quindi evitate di camminarci sopra.

Se ce l'avete fatta fino a questo punto, probabilmente avete già capito tutti i trucchi e le strategie. Tocca ora a voi barcamenarvi negli altri livelli (oppure comprare le soluzioni dalla PP & S). Divertitevi!

I SUPERSEGRETI DELLA BEYOND

"Se incontri Manuel, ti insegnerà ad usare la pistola mitragliatrice." No, il mite Clive Bailey, direttore marketing della Beyond, non sta fomentando la rivolta urbana a Londra, ma ci sta spiegando come liberare un amico che si trova in potere di una gang di malvagi narcotrafficanti colombiani. **Nexus** non è soltanto il titolo di un gioco, ma anche una software house e una nuova trovata di marketing. Come tutti i

BOUNCES

1 - Bounces. Questo vichingo è veramente tosto... e bisogna essere veramente tosti per giocare a **Bounces**, scritto dalla Denton Designs per la Beyond.

NEXUS

2 - Nexus. Con un digitalizzatore Protek e una normale telecamera, Paul Voysey e Tayo Olowu hanno ottenuto degli effetti eccezionali. Per i calci volanti ha posato Francis Lee, direttore pubblicitario della Beyond nonché esperto di karate.

buoni mafiosi sanno, quando si ha successo bisogna diversificarsi — e le nuove etichette della Beyond si chiamano Nexus e Monolith.
"La Beyond si orienta soprattutto su programmi originali di azione e di strategia" dice Clive Bailey, e non a caso: pur avendo alle spalle la EMAP Publishing, la Beyond non avrebbe mai sfondato senza giochi di successo come **Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Psytron** e **Psi Warrior.**
Anche la Monolith si presenta come una casa sofisticata, ma con più enfasi su quell'azione tipica dei giochi da bar. Questa suddivisione della Beyond non è però un fatto meramente estetico: "Parecchi distributori danno un'occhiata ai vari cataloghi e poi si dicono: 'Okay, diciamo che compro tre giochi della Beyond, tre giochi della Ocean, tre della US Gold e tre di qualcun altro.'
Così noi possiamo lanciare contemporaneamente più titoli sul mercato." Sull'etichetta Monolith sono uscite due novità, **Rockford's Riot** e **Quake Minus One.**

E la Nexus? "Sarà come la Nasa", dice Clive Bailey, "cioè con un'immagine di autorevolezza scientifica ma con un profilo non troppo alto... se non in occasione della presentazione di nuovi prodotti."
Nexus è stato scritto da Paul Voysey e da Tayo Olowu, già autori di **Psi Warrior** e di **Psytron.** "Abbiamo sempre desiderato di metterci in proprio", dice Tayo Olowu. "Per ora siamo noi due soltanto, però ci serviremo anche di altri programmatori, magari lavorando via modem."
In **Nexus** (concepito per il CBM-64) il protagonista è un giornalista investigativo alla ricerca di un collega sparito in Colombia durante un'inchiesta. In Colombia, il giornalista entra a contatto del Nexus, un gruppo di dissidenti che vuole sgominare la gang dall'interno. Sullo schermo appare una veduta laterale di un corridoio con un display centrale di controllo: spostando il joystick nelle varie direzioni si può camminare, correre e dare pugni. Come in **Exploding Fist**, si possono addirittura sferrare dei calci volanti. Il movimento pre-

ENIGMAFORCE

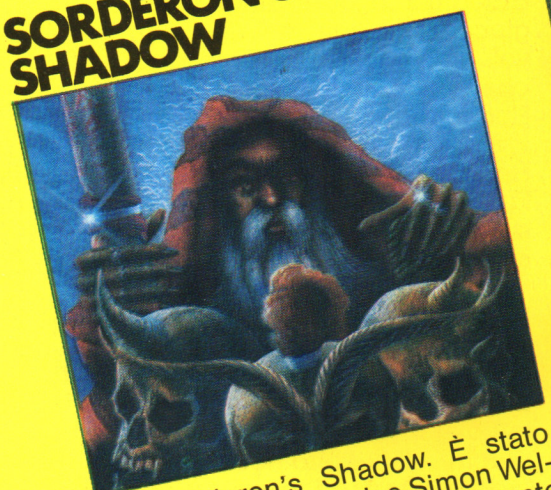
3 - Enigmaforce. **Enigmaforce** è il seguito di **Shadowfire**, pur essendo un gioco molto diverso. Questa immagine è uno schizzo provvisorio di uno dei personaggi del gioco.

ISLAND CAPER

4 - Island Caper. Questo gioco dell'americana First Star è il seguito di **Spy vs. Spy**: questa volta bisogna montare un razzo e fuggire dall'isola su un sottomarino — oppure essere investiti da un'eruzione vulcanica. Scritto da Mike Riedel, può essere giocato da uno o due giocatori.

scelto viene visualizzato e per eseguirlo basta premere il pulsante di fuoco.
"Nei videogiochi ci sono due cose che non mi piacciono", spiega Tayo Olowu: "le vite e dover regalare dei punti." Oltre a mettere in salvo l'amico, il protagonista deve raccogliere le prove delle attività criminose e trasmetterle al proprio direttore da una delle numerose sale radio — che col procedere del gioco e con i successi del protagonista diventano man mano sempre più sorvegliate.
Tra i gadget che l'eroe si porta addosso ci sono un registratore per incidere i messaggi visualizzati in fondo allo schermo e una macchina fotografica per fotografare documenti e persone. Per migliorare le proprie prestazioni nel corso del gioco, il protagonista deve cooperare con i membri del Nexus, che gli insegneranno a sparare, a falsificare, a scassinare, a lottare a mani nude, a sabotare, a lanciare i coltelli e così via. Tutto ciò lo si fa predisponendo un incontro in una sala d'addestramento: qui vengono spiegati gli appositi controlli tramite joystick.
Tayo e Paul hanno fatto tesoro dell'esperienza di **Psytron** e **Psi Warrior**. "**Psytron** era complicato, e bisognava leggere il manuale. A me invece piace poter prendere in mano il joystick e cominciare subito a giocare. Per **Nexus** ci vorrebbe un manuale enorme, e invece tutte le informazioni necessarie vengono fornite al giocatore nel momento in cui ne ha bisogno." Il gioco verrà messo in vendita in una speciale confezione di plastica contenente pochissime istruzioni stampate. "Un gioco dev'essere soprattutto giocabile, come **Boulderdash**", dice Paul Voysey," e poi dev'essere originale, se no si finisce col giocare ad un'ennesima versione di **Jet Set Willy**. Un gioco dev'essere appassionante: bisogna aver forte il senso di dove ci si trova e che ogni azione che si fa è importante."
E cosa potrebbe essere più importante che liberare la terra di Elindor dal malvagio re Sorderon's Shadow? In questo gioco,

SORDERON'S SHADOW



5 - Sorderon's Shadow. È stato scritto da Nick Eatock e Simon Welland, che ammettono apertamente la sua somiglianza a **Lords of Midnight**.

QUAKE MINUS ONE

6 - Quake Minus One. La rivolta dei robot: è questione di minuti prima che distruggano una grande centrale nucleare, mettendo a repentaglio la vita umana sulla Terra. È stato scritto da Mike Singleton (già autore di **Lords of Midnight**) e da Warren Foulkes, il duo pionieristico che aveva lanciato il primo videogioco inglese da giocare per posta, **Star Lord**.

scritto da Nick Eatock e da Simon Welland per la Beyond, l'eroe viene chiamato dal popolo di Elindor, che gli spiega passo a passo quale delle quattordici imprese portare a termine (ce ne sono nove terribili, e cinque meno impegnative). Insomma, un gioco in linea con la filosofia di "giocabilità immediata" della Nexus.

"Eravamo appena alla fase degli sfondi, con qualche nuvola e un sole e una luna che scrollavano", ricorda Nick Eatock. Più avventuroso della serie **Midnight**, soprattutto strategica, **Sorderon's Shadow** si distingue per la cura delle caratterizzazioni e della grafica. "Abbiamo usato una specie di sistema di disegno a mano libera come quello nel Rom dello Spectrum. A Mike Singleton sono serviti 17K, a noi ne sono bastati circa otto."

"Mi piaceva molto, era molto variato", dice il signore supremo della mezzanotte, Mike Singleton. "E poi l'avevano presentato alla Beyond cominciando con gli sfondi, proprio come avevo fatto io con **Lords of Midnight**." Stranamente, è stata proprio questa la fonte d'ispirazione del nuovo gioco di Mike, **Quake Minus One:** "Mi sembrava che sarebbe stato interessante animare un intero paesaggio. Una volta che ci son riuscito, l'ho usato."

Scritto insieme a Warren Foulkes, questo gioco futuristico si distingue per parecchi versi da **Lords of Midnight**, ispirato da Tolkien. In **Quake Minus One**, il Fronte di liberazione dei Robot chiede libertà di associazione e di pensiero per i droidi, che occupano la centrale atomica sottomarina di Titano e ricattano l'umanità. Tocca al giocatore conquistare uno dei computer del complesso e la sua flotta di veicoli armati, con cui poi catturare o distruggere i rimanenti computer di Titano, in un'interessante miscela di avventura da bar e di gioco strategico.

Ciascuno dei quattro computer nemici ha una particolare funzione difensiva: per localizzarli e raggiungerli occorre visualizzare una mappa tridimensionale stilizzata del complesso oppure una veduta parziale del paesaggio locale. Se poi per esempio si riesce a distruggere Area, il computer d'attacco, saranno di meno i pesanti attacchi che si dovranno subire. Ciascun computer è infatti specializzato in attacco, difesa e contrattacco, montre il coordinatore supremo è il computer Zeus. Distruggendo Zeus, sarà più difficile per il nemico prevenire e intercettare le mosse del protagonista, che quindi potrà servirsi di più di una strategia.

I fans della serie **Midnight** saranno intanto ansiosi di sapere che ne è stato di **Eye of the Moon**, l'attesissima terza parte della trilogia. Essa coprirà un'area più vasta (ben dodici diversi paesi), con paesaggi molto più individualizzati — ad esempio, non ci saranno due alberi uguali. Morkin è andato al Sud per cercare l'Occhio di Luna, che gli permetterà di vedere il futuro. Egli incontra svariate influenze maligne a Bloodmarch, ma si tenga conto che si può giocare con due "buoni" contro un "cattivo". A dare man forte a Morkin si fa vivo anche il figlio che egli ha avuto da Shareth la Rubacuori.

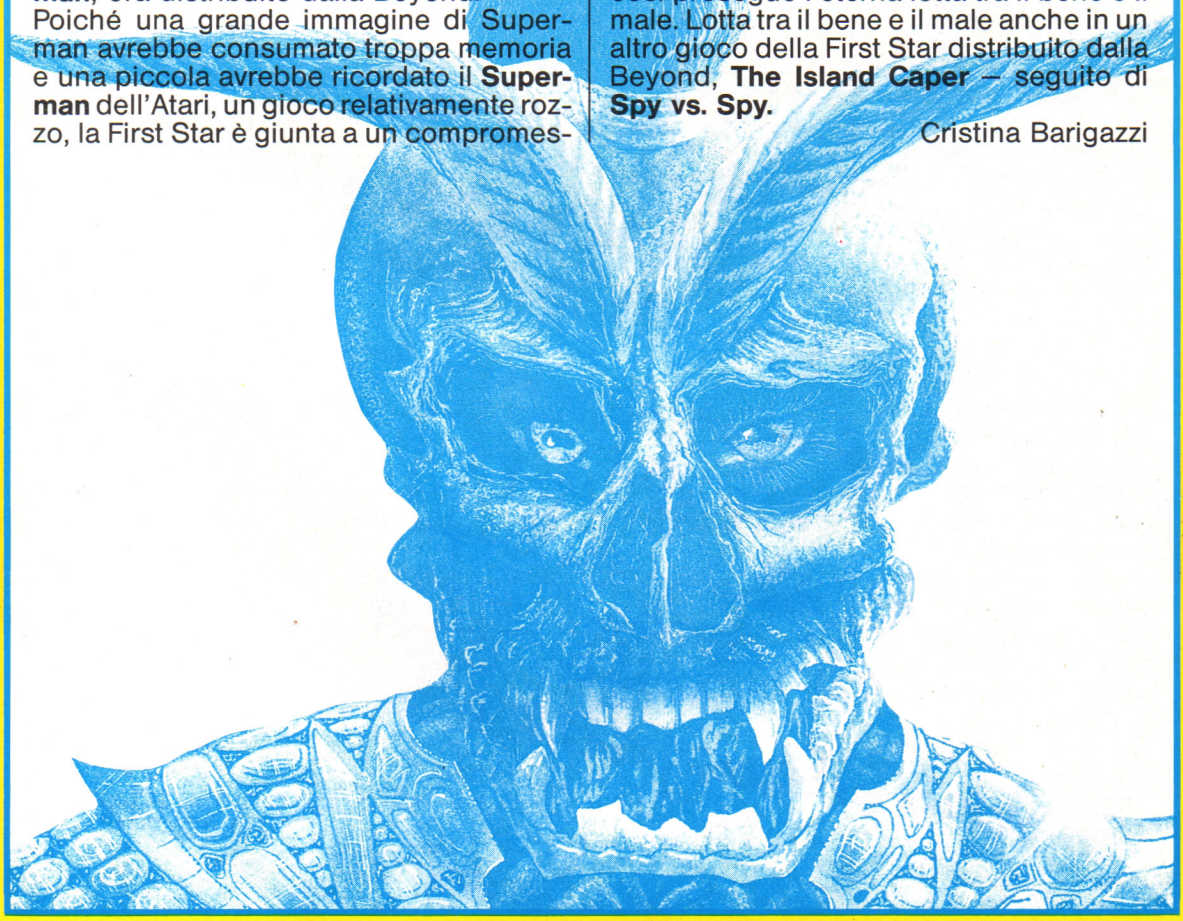
E a proposito di dare man forte, spesso la Beyond si fa aiutare dalla Denton Designs, l'onnipresente casa di Liverpool che ha dato il proprio tocco a **Sorderon's Shadow** ponendo alla base dello schermo le rappresentazioni dei personaggi. Collaborazioni a parte, la Denton Designs ha già firmato due giochi per la Beyond: **Enigmaforce**, il seguito di **Shadowfire**, e **Bounces**, che in origine avrebbe dovuto intitolarsi **Eroi di ferro** — e vedremo poi perché. "Il seguito ricorda un po' il primo gioco", afferma Steve Cain, "la parte inferiore dello schermo è simile, ma quella superiore è molto diversa, ci sono dei personaggi che si muovono sullo sfondo."

In **Enigmaforce**, quattro dei personaggi di **Shadowfire** (Zark, Sylk, Maul e la bella Sevrina) precipitano insieme al malvagio Zoff sul pianeta d'origine di Sylk. Sulla superficie del pianeta, due armate si scontrano: la gente di Sylk affronta i sostenitori di Zoff. Zoff fugge in un complesso sotterraneo, con l'intenzione di raggiungere i propri alleati. Obiettivo del gioco è fermare Zoff e prenderlo vivo: si può anche ucciderlo, ma non è consigliabile, poiché è lui ad avere la chiave dell'astronave e poi servirà da ostaggio per superare i soldati nemici.

Ancor più appassionante è il folle **Bounces** della Denton, basato su un immaginario sport del futuro che permette alle persone miti e pacifiche di sfogarsi assoldando un campione che giochi invece lo-

ro una forma particolarmente violenta di pelota.
"È una specie di gioco della lippa ultramoderno", dice modestamente Steve Cain. I due campioni si affrontano e cercano di far rimbalzare le palle attraverso un buco nel soffitto. Quando si scatenano, i due energumeni fanno sembrare un damerino persino Mac Enroe, ed è una lotta senza esclusione di colpi — anche per le giocatrici. Sulla cassetta ci sono infatti sei o sette giocatori e giocatrici dotati di caratteristiche individuali, e il giocatore può scegliere quello o quella in cui si identifica.
Solo in America si può partire da un programma per computer e finire col fondare una software house. È successo a Ferdinando Herrara: aveva scritto un programma per insegnare l'alfabeto al figlio, e con esso aveva partecipato a un concorso dell'Atari. Vittoria! — con i 25.000 dollari del premio, Fernando ha fondato la First Star Software e subito ha scritto **Superman**, ora distribuito dalla Beyond.
Poiché una grande immagine di Superman avrebbe consumato troppa memoria e una piccola avrebbe ricordato il **Superman** dell'Atari, un gioco relativamente rozzo, la First Star è giunta a un compromesso con degli "intervalli", o sequenze di transizione, che permettono al giocatore di vedere Superman in primo piano, e così pure la sequenza principale, quella dello scontro tra Superman e il malvagio superalieno Darkseid. Darkseid, che si sta guadagnando una notevole celebrità negli USA ("rappresenta tutto il male che vorremmo controllare in noi"), arriva sulla Terra alla ricerca della formula anti-vita che un solo uomo al mondo conosce e che gli conferirà il completo controllo mentale di ogni essere dell'universo: toccherà a Superman salvare gli indifesi mortali dall'insidia di Darkseid. Per passare da uno schermo all'altro occorre combattere in una delle grandi sequenze di transizione. Il raggio Omega di Darkseid può uccidere o teletrasportare le persone, ma Superman usa un gigantesco specchio per deviarlo. Mentre Superman vola tra un grattacielo e l'altro di Metropolis, Darkseid gli scaglia dei frammenti di kryptonite... e così prosegue l'eterna lotta tra il bene e il male. Lotta tra il bene e il male anche in un altro gioco della First Star distribuito dalla Beyond, **The Island Caper** — seguito di **Spy vs. Spy.**

Cristina Barigazzi



QUESTO MESE IN EDICOLA

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 19 - in edicola il 12 febbraio

PER IL CBM 64
N. 10 - in edicola il 2 febbraio

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 15 - in edicola il 2 febbraio

INTERNATIONAL
PLAYGAMES
TOP

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola
il 12 febbraio

COME ANALIZZARE LA PERSONALITA' COL 64

Basato sulla filosofia e gli insegnamenti di Carl Jung, **Personality Analyzer** scava a fondo negli aspetti cognitivi ed intuitivi dell'interiorità umana.

Personality Analyzer impiega un questionario elettronico a più livelli simile ai test usati dalle grandi aziende e dalle forze armate: grazie alla tabulazione incrociata delle risposte date a domande affini, il programma produce un profilo sorprendentemente preciso della personalità del soggetto.

Ecco alcune delle domande che chi si sottopone al test può aspettarsi: "Preferisce la storia o la cronaca, il casuale o l'organizzato, l'astratto o il concreto?"; "Preferisce analizzare o valutare?"; "Si fa guidare più dall'estro che dall'abitudine o più dall'intuito che dall'esperienza?".

Questo approccio riesce a far sì che il soggetto metta a disposizione senza difficoltà i dati necessari a tracciare un profilo realistico della sua personalità. Dato che **Personality Analyzer** accetta anche risposte bipolari, la sua analisi finale risulta meno approssimativa. Per esempio, rispondendo alla domanda "Preferisce analizzare o valutare?", c'è chi potrebbe contemplare varie situazioni in cui entrambe le risposte sarebbero valide. Invece di dover per forza rispondere bianco o nero, tramite il joystick si possono dare entrambe le risposte nelle proporzioni desiderate.

La cosa funziona così: sullo schermo appare un istogramma con la domanda. Le estremità destra e sinistra dell'asse delle x rappresentano le due alternative; lungo l'asse, numerati da zero a sette, sono rappresentati i livelli di validità della risposta. Allontanando il joystick dallo schermo si mette in azione la funzione bipolare, che permette al soggetto di votare (per così dire) metà e metà. A questo punto, sempre con il joystick si posiziona il cursore "più di" sopra il punto prescelto dell'istogramma, e premendo il pulsante di fuoco si immette la risposta desiderata. Ci sono anche delle opzioni di controllo che consentono di non rispondere a una domanda oppure di cambiare idea e di tornare facilmente all'ultima risposta data per cambiarla. Un feedback audio di tonalità variabile permette al soggetto di sapere sempre a che punto della scala si trova il cursore, evitando così di dover tenere sem-

pre gli occhi incollati allo schermo.
La Psycom ci tiene ad affermare per iscritto che **Personality Analyzer** è un programma ricreativo che non vuole in alcun modo sostituirsi agli psicologi. Sarà anche vero, ma questo nulla toglie al valore dell'autoanalisi che esso permette.
I risultati completi del questionario vengono tabulati e visualizzati sullo schermo, e l'utente può anche scegliere l'output stampante: è interessante notare che di solito non si può usare molto questa utile funzione, dato che la maggior parte delle persone è gelosissima della propria analisi! Il readout elenca le caratteristiche della personalità ed assegna i risultanti valori numerici e diverse categorie: estroverso, intuitivo, riflessivo e discriminante. A contraltare di tutto ciò, ci sono anche le categorie di introverso, sensibile, sentimentale e percettivo. Le categorie con i totali più alti determinano la diagnosi del tipo di personalità della persona.
A ciò fanno seguito una classificazione professionale (scienziato, giornalista e così via) e un condensato degli attributi e delle caratteristiche precipui del soggetto, di cui vengono indicati anche la probabile occupazione e gli schemi di comportamento. Vengono inoltre sottolineati i tratti particolarmente desiderabili e positivi (come ad esempio lo spirito di indipendenza) e le potenziali debolezze (ad esempio la pigrizia o la mancanza di calore umano).
Personality Analyzer dà il meglio di sé se si forniscono ad esso delle risposte oneste: in questo caso sa essere estremamente divertente e prodigo di dati introspettivi. Come per tutti i test psicometrici, occorre però ricordare di prenderne l'output con un granello di sale. Questa avvertenza nulla vuol togliere alla serietà del programma, che produce delle analisi sulla base di un ampio spettro di dati riconducibili a tratti riscontrabili in gran parte della popolazione. Nell'ambito di questi parametri, si tratta di un programma decisamente notevole. **Personality Analizer** è un programma sofisticato che può insegnare molto sulla natura umana e indurre a salutari meditazioni — e ciò fa di esso anche un interessante strumento didattico.
È prodotto su dischetto o cassetta dalla Psycom Software, 2118 Forest Lake Drive, Cincinnati, OH 43244, USA.

IL GIOCO DEL MESE:

POPEYE

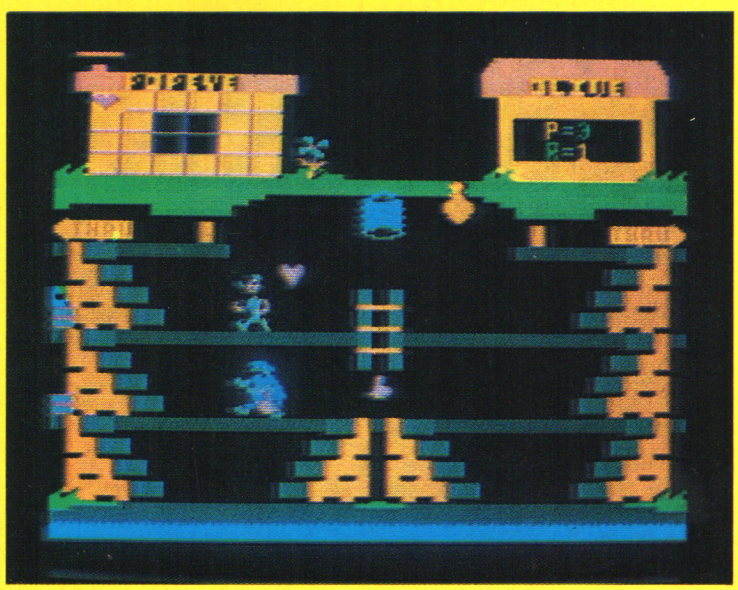
L'anno scorso, il gioco da bar che più ha appassionato è stato **Popeye**, creato dalla Nintendo con i personaggi della famosa **strip** di E.C. Segar. Sulla scia di tanto successo, la Parker Brothers ha ora realizzato una versione del gioco per il Commodore 64 — e bisogna fare tanto di cappello agli ignoti creativi che sono riusciti a conservargli tutta la simpatia e il brivido della versione da bar.

Chiunque conosca i cartoni animati o i fumetti di Popeye troverà subito familiare il tema del gioco: Popeye ama Olivia, Olivia ama Popeye e Bluto (l'energumeno locale) è folle di gelosia. Tutto ciò si innesta su una struttura di gioco che si situa brillantemente a metà strada tra il labirinto e la scalata.

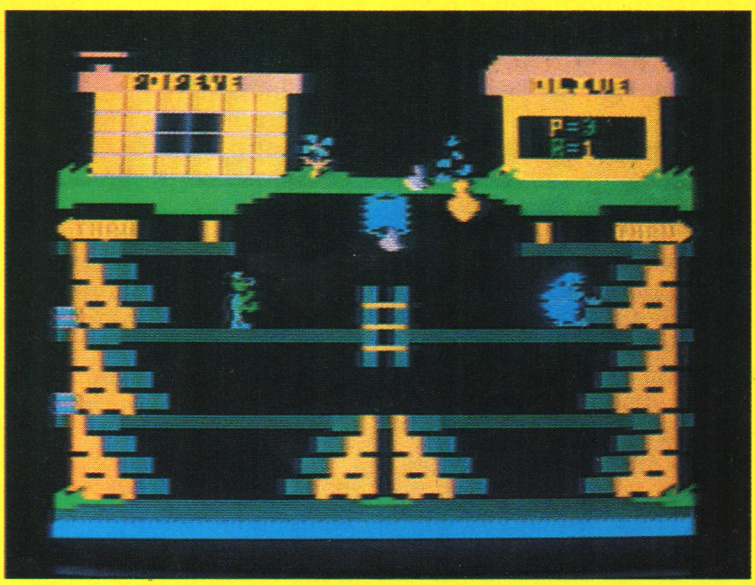
Ognuno dei tre schermi diversi è composto di quattro piattaforme su cui si muovono i protagonisti. Olivia sta in cima alle varie piattaforme, e lascia cadere i propri pegni d'affetto verso Popeye, che è controllato via joystick. Per prendere al volo questi oggetti, Popeye deve spostarsi da un lato all'altro e salire e scendere per le scalette che collegano le piattaforme, cercando al tempo stesso di evitare l'insano Bluto e i suoi sinistri compari. Se Popeye riesce a conquistare tutti i regalucci di Olivia, se ne assicurerà l'adorazione e potrà accedere al livello successivo — ma tre sono le insidie che dovrà affrontare.

Prima di tutto, se uno qualsiasi dei pegni d'amore cade in fondo allo schermo e affonda nell'acqua sottostante, Popeye perde l'amore di Olivia e muore (col cuore spezzato, presumibilmente).

Occorre anche evitare di farsi toccare da Bluto: basta solo che Popeye venga sfio-



rato dal gigante perchè incontri una rapida e triste fine in mare. Attenzione: pur essendo obeso, Bluto è anche molto agile. Pur non essendo capace di saltare di piattaforma in piattaforma (come nella versione da bar), può balzare a prendere Popeye per i piedi se questi cerca di passargli di sopra oppure sporgersi a colpirlo se staziona sotto di lui.
Attenzione, perché si può anche essere uccisi da una bottiglia di birra vuota: nel corso del gioco, Bluto e la sua maligna alleata, la Strega del Mare, cercheranno di colpire Popeye con le loro "senzadeposito prosciugate" (ottimo nome per queste insolite armi!). Un solo centro, e per Popeye è finita. Dal canto suo, Popeye non è comunque uno sprovveduto: tra i personaggi che appaiono sullo schermo è il più veloce, e quindi se si mette male sa sgusciar via come un'anguilla. Inoltre egli può gettarsi da qualsiasi altezza senza farsi male — ottima cosa, quando si tratta di sfuggire al suo massiccio avversario!
E poi, ci sono i famosi cazzotti del nostro amico marinaio. Basta premere il pulsante di fuoco per raccogliere e poi sganciare un pugno, cosa che permette al nostro eroe di fare a pezzi le bottiglie che gli vengono scagliate contro oppure di prendere al volo le scatole di spinaci. Questa verdura ha l'effetto di un ricostituente: Popeye diventa verde e fa in polpette Bluto. Peccato che la metamorfosi duri per poco, e che Popeye debba ben presto tornare ad una tattica più cauta. Grazie alla varietà delle possibili strategie e alla randomizzazione degli ostacoli da parte del computer, il gioco è veloce e mai scontato, e quindi lo si gioca sempre con gusto. Pare impossibile che la Parker Brothers sia quasi riuscita a replicare le incredibili animazioni della versione da bar, eppure è così. Ogni personaggio si muove in scioltezza ed è perfettamente identificabile. Gli sfondi degli schemi ed il terreno di gioco sono concepiti così bene e con così tante variabili che ogni volta che si gioca si scoprono delle nuove sfumature. Al ritmo e alla simpatia del gioco contribuiscono i motivetti allegri ed orecchiabili che accompagnano ciascuno schermo. Particolarmente simpatici ed azzeccati sono gli effetti audiovisivi del momento in cui Popeye mangia gli spinaci: mentre risuona il notissimo motivetto. Bluto se la dà a gambe, consapevole di ciò che gli sta per succedere. Se poi il nostro eroe lo insegue, si butta disperato da una parete all'altra prima di finire con uno splash in fondo allo schermo.
Popeye è ideale per i giocatori di tutte le età. Ai più piccoli piaceranno i simpatici personaggi, le facili istruzioni e le scene di violenza virate sul comico, mentre ai giocatori più maturi il ritmo rapido di questo gioco che rimane impegnativo dall'inizio alla fine. Meglio premunirsi di spinaci, quindi!



THE MUSIC SYSTEM

I ricercatori della Island Logic/System hanno mosso cielo e terra per trasformare il programma Acorn/BBC-B **The Music System** nel più completo software musicale mai prodotto per un microcomputer. L'utente potrebbe spendere centinaia di migliaia di lire per munirsi di una varietà di programmi musicali spesso contraddittori, ma anche così facendo non si avvicinerebbe neppure lontanamente alla potenza del nuovo sistema musicale avanzato creato dalla Island per il Commodore 64. Questo software comprende sei moduli integrati in un unico package tramite un modulo di controllo. Lo schermo di controllo permette all'utente un rapido e facile accesso a ciascuno dei moduli. Il Turbo Loader, ossia il caricatore veloce del TMS, supplisce alla lentezza del disk drive del C64. La musica viene tenuta in memoria mentre l'utente passa di modulo in modulo. Che si tratti di trattare note, cambiare suoni, aggiungere tastiere o immettere parti vocali, si fa tutto in tempo reale senza cambiare dischetti.

Il TMS è così facile da usare che anche per i bambini sarà un giocattolo inesauribile ed istruttivo, e già parecchi insegnanti hanno già definito il TMS una rivoluzione nel software didattico.

Il professionista della musica verrà colpito dalla varietà e dalla novità delle funzioni di cui dispone il TMS. Per chi scrive musica con il trattamento a stampante Voce/Musica dal vivo, in studio d'incisione o a casa propria, il TMS fornisce Il MIDI e altre funzioni avanzate di tastiera in tempo reale che rendono facilissima l'unione di computer e di strumenti musicali, fino ad oggi una faccenda complicata.

Una funzione cruciale del TMS è la Command Line, che dà all'utente accesso diretto alle funzioni e ai comandi tramite dei menu a tapparella. Il funzionamento di ciascun modulo risulta così semplificato, e non c'è più bisogno di memorizzare tutti i tasti necessari ad immettere i comandi. È proprio la Command Line a rendere il TMS completo ma al tempo stesso facile da usare.

Un'altra nuova funzione del TMS è la VMW, o Voice Monitor Window, impiegata in tutto il sistema per visualizzare la musica che viene registrata oppure riprodotta. Quando viene usata con le tastiere esterne o con l'emulazione tastiera QWERTY, le note, le pause, i diesis, i bemolle e le legature si animano in tempo reale sul display della VMW, così che si può vedere la musica che si suona mentre la si suona.

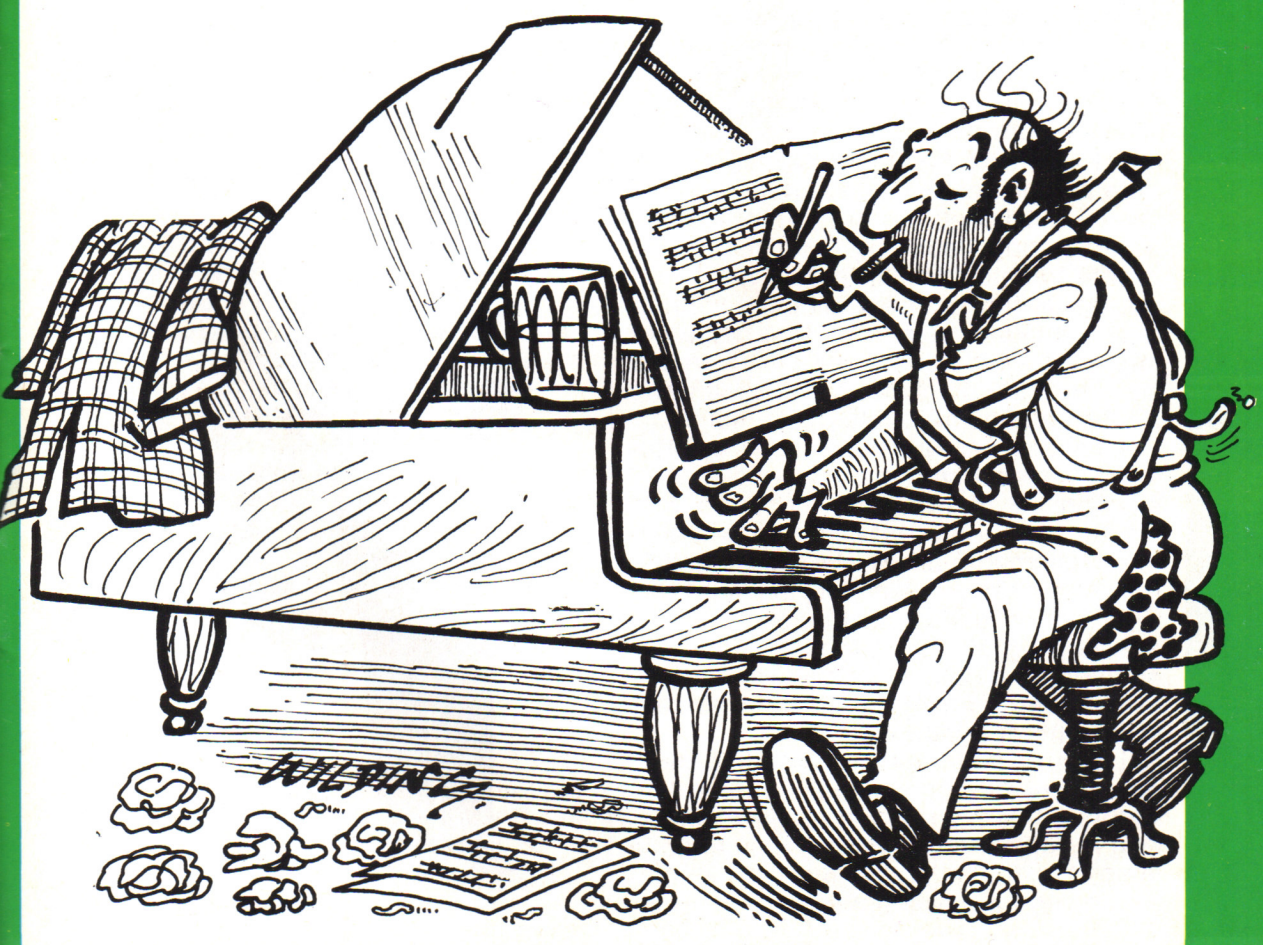
L'Editor è il processore di note per il musicista. Come un word processor, permette di immettere un motivo nel computer, trattarlo e memorizzarlo su dischetto. Si possono immettere interi brani (tre parti) una nota per volta con la notazione musicale completa. Altri moduli, come il Keyboard o il MIDI, possono venire usati per immettere musica nell'Editor.

Il modulo permette all'utente di dividere in sezioni un brano musicale, permettendo così di costruire schemi e ritmi ripetitivi senza sprecare spazio prezioso nella memoria note.

La Command Line fornisce all'utente dei menu interattivi per tutte le operazioni di file, comandi, valori e informazioni di stato. Una nuova funzione, il Notepad, permette di "tagliare e incollare" delle sezioni musicali tra le voci.

La notazione musicale è stata perfezionata per consentire di trattare la musica con

la massima precisione possibile, e ciò fa sì che il TMS disponga dell'editor musicale più avanzato di qualsiasi macchina.
L'ottimo hardware sonoro del Commodore 64, unito alla sua capace memoria, permette al TMS di offrire una sintesi di suono mai sentita prima su un piccolo microcomputer. Sostituendo i propri moduli di hardware sonoro, il TMS mette a disposizione un sintetizzatore capace di creare una gamma quasi illimitata di effetti speciali e di suoni di strumenti.
A far da guida alla creazione di suoni derivati oppure completamente inediti c'è una vasta biblioteca di suoni predefiniti. Ogni suono creato dal sintetizzatore può in seguito essere usato dai moduli keyboard ed Editor.
Il modulo comprende un potente sequencer che permette all'utente di suonare un motivo cambiando i suoni degli strumenti (envelopes) in tempo reale. Dei diagrammi animati visualizzano con chiarezza i cambiamenti di filtri, forme d'onda, DRE, ADSR ecc. Insomma, si può vedere il suono che si sta creando! Il Keyboard è l'equivalente micro della tastiera del pianoforte, ed impiega i tasti Q-W-E-R-T-Y per suonare le note.
Questo modulo permette all'utente di immettere la musica direttamente nel TMS. La misica suonata (o registrata) viene visualizzata in tempo reale tramite la VMW. Ogni nota è animata e cambia a seconda della pressione esercitata sulla tastiera. Lo spartito nasce sullo schermo man mano che si suona.
Tutti i file musicali creati con questo modulo si possono usare con i moduli Editor, Sintetizzatore, Linker e MIDI. Gli accompagnamenti creati altrove nel sistema si possono riprodurre durante la registrazione.
Il nuovo modulo MIDI è un sistema MIDI



universale che permette di collegare alla versione Commodore del TMS gran parte delle tastiere MIDI tramite una vasta gamma di interfaccia apposite.
Il modulo si può usare per registrare e riprodurre dei file polifonici MIDI a 6 piste, e può anche trasformare dei file MIDI in files musicali a tre voci. Questi file si possono anche trattare e poi ricombinare in un file MIDI a più piste da riprodurre tramite una tastiera/sintetizzatore MIDI esterna.
Anche in questo caso la VMW viene impiegata per visualizzare in tempo reale la musica registrata o riprodotta. Il MIDI è il legame del TMS col mondo esterno.
Il Concise Music System (CMS) consiste di un unico modulo residente in programma, in memoria senza sovrapposizioni. Il sistema a tre voci è quello del Commodore.
Si tratta del massimo nel campo del software musicale in tempo reale. Facendo impiego di finestre a tapparella e di icone facilmente identificabili, questo programma fornisce all'utente una tastiera di tipo interattivo usando i tasti QWERTY del Commodore per emulare un pianoforte.
Anche in questo caso la VMW visualizza la musica in tempo reale sul pentagramma. L'utente può scegliere tra i suoni di trenta diversi strumenti — organi, pianoforti, trombe, gong, flauti ecc. Ogni suono può essere trattato con filtri e così via.
Un registratore digitale multipiste permette di immaganizzare la musica nella memoria del Commodore per poi riversarla su cassetta o dischetto. La musica viene ovviamente memorizzata digitalmente.
L'utente può caricare nuovi motivi o sottofondi per accompagnare le nuove registrazioni, e in qualsiasi momento può smettere di suonare ed utilizzare le funzioni di trattamento offerte dal CMS. Usando la VMW si possono cambiare in tempo reale il timbro e la durata di qualsiasi nota. Si possono aggiungere o togliere accidenti, aggiungere o cancellare note, modificare le legature, cambiare il ritmo, la chiave e le segnature di tempo ecc.
Dei menu a tapparella forniscono tutte le operazioni di file, i comandi, i valori e l'assistenza. L'utente non ha bisogno di imparare i tasti, e il programma è concepito in modo che non ci sia necessità di un manuale: c'è un modo autodimostrativo incorporato che fornisce esempi in quantità.
Tutti i file generati col CMS si possono poi caricare nel TMS.
Come nella versione Acorn BBC del TMS, il modulo stampante fornisce stampati d'alta qualità in una varietà di formati. Configurato sia per la stampante Commodore che per quella Epson, questo modulo fornirà al musicista e all'insegnante la notazione stampata della musica immessa tramite l'Editor, il Keyboard o il MIDI. Tra le nuove funzioni c'è la capacità di immettere dei testi tramite un trattamento testi posto sullo schermo. Il trattamento testi impiega il VMW per visualizzare la musica mentre si digitano le parole. Per ogni composizione si possono creare testi diversi. Il Linker fa sì che con numerosi file singoli si possano creare lunghe composizioni. Ciascun modulo può contenere ripetizioni, sezioni, ecc. e nello stesso motivo si possono combinare chiavi e segnature di tempo diverse. Nel TMS questo è l'equivalente del banco di mixaggio degli studi di incisione.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Cerco/Compro giochi di auto e motociclette per Commodore VIC 20 inespanso, scrivere per accordi:
Fabio Bensaja - Via Trabocchetto I, n. 7 - 89100 Reggio Calabria.

● Vendo Commodore VIC 20, buone condizioni, corredato di registratore, giochi, libri e cartuccia d'espansione 3-16-24-32 K ram, al prezzo di L. 310.000
Scrivere a Zedda Fulvio - Via Marsala n. 61 - 09047 Selargius (CA).

● Vendo, per Commodore VIC 20, oltre 20 cassette giochi, tra cui: Programm 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14 Playgames 1, 4, 5, 7, 8 Arcade 1, 3, 5, e inoltre 4 cassette con oltre 200 giochi, di cui 50 espansi.
Vendo inoltre corso per imparare a programmare in 36 cassette a L. 100.000 (costo reale oltre 200.000).
Telefonare ore pasti.
Degani Lucio - Via C. Colombo, 18 41010 Magreta (MO) - Tel. 059/554197

● Vendo VIC 20 registratore CN2, espansione memoria 3-8-16 K, 2 volumi Introduzione al Basic con cassette, 2 cartucce Jupiter Land e Sargon II Chess (scacchi), 17 cassette tra giochi e utility (agenda telef., program, play on tape ecc.), 3 libri sul VIC a L. 300.000. Non trattabili
Vendo Consolle Intellevision più 14 cartucce (Soccer, Basket, Tennis, Boxe, Sci, Space Armada, Poker & Black Jack, Horse Racing, Armor Battle, Hockey, Sea Battle, Auto Rancing, Triple Action, Astrosmash) a L. 450.000. Non trattabili. Telefonare dopo le 17.
Russignaga Tullio - Vicolo Monte Cesen, 11 - 31040 Trevignano (TV) - Tel. 0423/81757

● Vendo Spectrum 16K con incluso sette cassette di giochi più una dimostrativa.
Gianluigi Piscitelli - Via Visconti di Modrone - Milano - Tel. 703447

● Vendo bellissimi video games x 64 fra cui - Pit Stop - Pitfall II - Trollopit - MS. DO - Dig Dug - Forest - Defender Nepture - Karate - Aztec - Pac-man - Avenger - Jungle Hunt - Soccer - Hunck Back - River Raid - Pipeline Pole Position a L. 1000 Cad.
Danilo Tomatis - Via Europa 59 - Pessano (MI) - Tel. 02/95039215

● Vendo/Cerco/Cambio Videogiochi per VIC 20 e inoltre cerco cassetta per imparare l'Inglese Max L. 7.000. Per il listato mandare L. 500 in lettera.
Nuvoli Christian - Via I Maggio n. 12 - Poggio Berni (FO) - Tel. 0541/629539

● Vendo VIC 20 + 3 cartucce: Vic Avenger, Bingo Math, Radar Ratrace, a sole L. 150.000 trattabili.
Telefonare dalle ore 18.30 alle 21.30.
Esposito Ugo - Via della Resistenza 29 - Afragola (NA) - Tel. 081/8602071

● Cerco urgentemente espansione 16K per il mio Vic 20! Possibilmente ad un prezzo non superiore alle L. 40.000. Infiniti ringraziamenti a coloro che mi aiuteranno.
Giacomo Vedovi - P.zza S. Toscana 19 - 37059 Zevio (VR) - Tel. 045/7851033

● Cerco per VIC 20 16K giochi Popeye Tennis o Pitstop e li scambio con altri: Sommergibile, Castello, Carrista, Elicotteri e altri.
Bonenti Gianluca - Via Mattei n. 1 - Saccolongo (PD) - Tel. 049/649148

● Io e altri 4 ragazzi abbiamo fondato il Club del Vic 20.
Per partecipare spedire una cassetta con 5 giochi ogni mese per 4 mesi: noi faremo lo stesso.
Juman Panza - Via Pescara 18 - Carpi (MO) - Tel. 681504

● Vendo VIC 20 un anno di vita in perfetto stato + 12 cassette Playgames-Program con 95 programmi + registratore per il VIC 20 + memoria 16K il tutto L. 250.000 trattabili.
Ferraro Francesco - Viale Bari 7 - Gallipoli (LE) - Tel. (0833) 476267

● Cerco Giochi per Apple II (telefonare sabato o domenica)
Tibaldeschi Cesare - Casalcermelli, 36 - 15100 Alessandria - Tel. 0131/345625

● Cerco espansione di memoria per VIC 20 da 8/16K. In cambio do altre cartridge - Vendo inoltre videogiochi per VIC 20, su cassetta e cartridge a L. 15.000 cadauno tra cui (Gorf, Clowns ecc.)
Alessandro Magnanini - Via Casa Bianca n. 33 - Parma - Tel. 0521/45565
Telefonare dalle 19,30 alle 20,30

● Cerco giochi "Mission impossible" e "Calcio" Espansi a 16K, Ram, per VIC 20.
Prezzo conveniente - Telefonare ore 20-21.
Alessandro Viscito - Via Casarse, 36 - 84100 Salerno - Tel. 089/350933

● Vendo cartuccia (frog master) a 30.000 lire per Commodore 64. Inoltre cerco programmi su cassetta a prezzi miti. (Preferibile scrivere).
Massimo Grossi - Via Campo Giordano 37 - Cura di Vetralla (VT) Tel. 0761/471389

● Vendo programmi per CBM 64 a sole L. 1000 Cad., come: Ghostbuster, Raid over Moscow, Spy hunter, Bruce Lee, un fantastico programma per trasformare il vostro CBM 64 in uno Spectrum da 48K e molti altri. Approfittatene!
Luigi Fedon - Via Palme 10 - Rozzano (MI) - Tel. 02/8255047

● Vendo programmi per Commodore 64 come Los Angeles (olimpiadi), Football USA, Igor, Pitfall, Basket NBA, Spider, e altri al prezzo di L. 300 (mando lista)
Giuliano Leggieri - Via Antonio Segni - Oristano

● Vendo per Commodore 64, giochi e utility tra cui: Super archivio, Easy Script, Oxford Pascal - Magic Desk, Totosoft, Biliardo, Mundial Soccer Ecc., prezzi convenientissimi.
Nicola Pelleriti - Via Elba, 19 - Torino

● Vendo giochi nuovissimi per C64. A L. 15.000 su disco (com-

preso).
I giochi che vendo sono: Summer Games I e II, Winter Games, J.I. Joe, Girls, Tour de France, Hes Games, Frank Bruno Box, Impossible Mission
Lorenzo Marischi - Via Olivella, 69 - Albano Laziale (RM) - Tel. 06/9323828

● Vendo (eseguo) traduzioni delle istruzioni dei video-games.
Antonella Ostan - Via Giarelli 28 - Piacenza - Tel. 0523/29246

● Vendo/Scambio 1.000 Programmi per CBM 64. Prezzi L. 700-2.000 inviare lista per lo scambio.
Giorgio Foscili - Via Nazionale 1 - 43040 Piantonia (PR) - Tel. 0525/3462

● Vendo VIC 20 completo di manuale, registratore, cavi TV più 4 cartucce (Garden Wars) più 10 cassette di Program e Playgames e altre. Affare.
Angeli Massimo - Via Manzoni, 2 - Como Tel. 262593

● Vendo Commodore VIC 20, Registratore, Manopole Joistyck, Paddle, moltissime cassette per il prezzo stracciato di 350.000, infine cerco Commodore 64 completo di registratore, manopole e varie cassette.
Zanini Loris - Via Cividale n. 15 - Ziracco Remanzacco (UD) - Tel. 667039

● Vendo Commodore VIC 20 + registratore + Joystick + alcune riviste + 40 giochi - al prezzo di lire 160.000.
Melchionda Mauro - Via A. Gramsci - S. Nicandro Garganico

● Vendo VIC 20, registratore, 2 cartridge, super expander, joistick, alcune cassette giochi a sole L. 150.000.
Marco Guercio - Via Bianchi 47 - Tradate (VA) - Tel. 841828

● Vendo giochi & utilities su disco e nastro a prezzi bassissini. Tutte le novità e continui arrivi, vastissima scelta x CBM 64. Massima serietà.
Guido Paganini - Via Amendola, 14 - Massalombarda (RA) - Tel. 0545/81359

● Vendo giochi x Commodore 64 in cassette separate da 5 giochi tra cui: Peek 7 - Poke 6 - Dash Spie II ecc. Magnifici cinque: Genio - Boing Boing - The Gost - Logica 2000 - Cerco gioco "Roki" Pugilato a prezzo non esagerato.
Nicola Laviola - Via Nicotera, 86 - Policaro (MT) - Tel. 0835/972831

● Vendo giochi CBM 64 a L. 1000 ciascuno (esclusa la cassetta) con un minimo di 3 giochi, oppure a L. 10.000, 12 giochi, come Ghosbusters, Raid over Moskow, Donkey Kong, Zaxxon, Wally Family ecc.
Chi è veramente interessato è pregato di telefonare alle ore serali.
Alberelli Paolo - Viale Cavour 22 - Chivasso (TO) - Tel. (011) 9106706

● Vendo cassette con giochi per il Commodore 64, giochi bellissimi come (Zaxxon, Bruce Lee, F. 104, Melissa, e tantissimi altri) il prezzo è di 800 al gioco. Valido sempre.
Scarano Massimiliano - Via Taranto, 94 - Brindisi - Tel. 0831/26450

● Vendo/Cerco games per 64 ne posseggo di inediti su disco e cassetta su quest'ultima possiedo (Two on two, Forth of Protocol, Nevering Story, Exyodin Fist, Super Pone Out, Box Activision, Franck goes to Hollywood, Impossible Mission 2, Winter Games, Summer Games 2, Franck

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **PROGRAM N. 21**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni** .....

Bruno Boxing. Massima serietà. Umberto Rizzuto - Cesare Milione 14 - 72021 Francavilla F (BR) - Tel. 0831/942352

● Cerco interfaccia per C64. Vendo giochi C64 a L. 1000 l'uno tra cui Mission Impossible, Olimpiadi, Raid over Moscow e altri. Compro registrabili anche su disco (Indiana Jones e Dragons Lee)
Andrea Rustico - Via 25 Aprile n. 48 - Serravalle Sesia (VC) - Tel. 0163/459386

● Vendo VIC 20 + Donkey-Kong + espansione 16K ram regolabile switlhable a 150.000 / 127 giochi VIC 20 (cassette anche espanse) a L. 1000 Cad. / uno o in blocco a L. 120.000 / 9 cartucce VIC 20 a L. 15.000 Cad. / Introduzione al Basic 1-2 a L. 40.000 / Telefonate.
Filippo Cioni - Via Salutati - Firenze - Tel. 6810520

● Attenzione vendo giochi per VIC 20 inespanso ad altissima grafica (a L. 500 bellissimi a 1.000 stupendi a 1.500 eccezzionali) la lista è gratis così come la cassetta e le spese di spedizione inoltre ogni 10 giochi ne regalo 5 non perdete questa occasione per divertirvi spendendo pochissimo.
Alfredo D'Antonio - Via Annibona, 10 - S. Clemente (FO) - Tel. 0541/987008

● Vendo VIC 20 ottimo stato completo di tutto il corredo originale + manuale + imballaggio orig. + registratore dedicato Commodore come nuovo + tutti i numeri di Program (cass. + riviste) + molte altre riviste su cassette (oltre 120 titoli compless.) In regalo 2 bellissime cartucce orig. Commodore perfettamente funzionanti, valore L. 480.000 vi do tutto a L. 300.000!
Giacomo Pelagatti - Str. Farnese 35 - 43100 Parma - Tel. 0521/51931

● Vendo VIC 20 con Joystick, registratore, espansione 16K ram paddles, circa 60 giochi a L. 400.000 trattabili.
Trovo bellissimi giochi per CBM-64 e Spectrum 48K.
Massimo Gorla - Via Coppa n. 14 - Pernate (NO) - Tel. 0321/436481

● Vendo su disco i seguenti giochi per CBM 64: Gi Joe, Summer Games 1-2, Frankies Goes to Hollywood, James Bond, Pistop II, Bruce Lee, Spy vs Spy II, Lord of Midnight II, Psytron, ecc. Molti di questi anche su cassette. Prezzi non superiori a L. 10.000
Maurizio Morini - Via America Latina 113 - 03100 Frosinone - Tel. 0775/854095 ore pasti.

PROGRAM
PROGRAM
PROGRAM
PROGRAM
PROGRAM
PROGRAM

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER VIC 20 E CBM 64

21

PROGRAM

PROGRAM

21

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / VIC 20

	COUNTER
1 ICE CUBES	□□□
2 COLOURS	□□□
3 SOLO	□□□
4 WAR ACTION	□□□
5 DRAGONIANS	□□□

LATO B / CBM 64

	COUNTER
1 JET LINE	□□□
2 CATCHER	□□□
3 LA PULCE	□□□
4 GHOST TRAP	□□□
5 GUN	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI